



## **Pengaruh Model STAD Berbasis Permainan *Mpa'a Gopa* terhadap Keterampilan Motorik dan Sosial Siswa SD**

**Ana Triana Wulandari<sup>1)\*</sup>, Febrianti<sup>1)</sup>, Anita Nurgufriani<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup>STKIP Taman Siswa Bima

\*Correspondence: [anatrianawulandari342@gmail.com](mailto:anatrianawulandari342@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan empiris berupa rendahnya keterampilan motorik dan sosial siswa sekolah dasar akibat dominasi pembelajaran berorientasi kognitif, terbatasnya aktivitas kolaboratif bermakna, serta minimnya integrasi konteks budaya lokal dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya koordinasi gerak, interaksi sosial, dan kerja sama antarsiswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbasis permainan tradisional *Mpa'a Gopa* dalam meningkatkan keterampilan motorik dan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain pretest–posttest control group yang melibatkan dua kelas yang dipilih secara purposif. Instrumen penelitian berupa rubrik penilaian keterampilan motorik dan sosial yang telah divalidasi oleh ahli. Data dianalisis menggunakan uji t independen dan uji t berpasangan untuk mengidentifikasi perbedaan peningkatan keterampilan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan keterampilan motorik dan sosial yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Integrasi permainan *Mpa'a Gopa* dalam struktur STAD terbukti memperkaya interaksi belajar, meningkatkan koordinasi gerak, serta memperkuat dinamika kerja sama kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis budaya lokal efektif dan relevan sebagai strategi pedagogis kontekstual pada pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** STAD; Permainan Tradisional; *Mpa'a Gopa*; Keterampilan Motorik; Keterampilan Sosial

**Received:** 12 Des 2025; **Revised:** 29 Des 2025; **Accepted:** 31 Des 2025; **Available Online:** 31 Des 2025

*This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



### **PENDAHULUAN**

Pendidikan sekolah dasar memegang peran strategis dalam pengembangan keterampilan motorik dan sosial anak sebagai fondasi kecakapan fisik, interaksi sosial, dan kerja sama. Namun, praktik pembelajaran di banyak sekolah dasar masih didominasi pendekatan berpusat pada guru, minim aktivitas fisik, serta kurang memanfaatkan permainan tradisional yang berpotensi mengembangkan koordinasi gerak dan keterampilan sosial siswa. Kondisi ini tidak sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kolaboratif, kontekstual, dan berbasis budaya untuk mendukung keterampilan abad ke-21 ([Kemdikbudristek, 2023](#)). Salah satu permainan tradisional lokal yang memiliki potensi pedagogis adalah *Mpa'a Gopa*, permainan khas Bima yang menuntut kelincahan, koordinasi tubuh, komunikasi, dan kerja sama kelompok. Oleh karena itu, integrasi permainan *Mpa'a Gopa* ke dalam model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) menjadi relevan sebagai strategi pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan keterampilan motorik dan sosial siswa. Urgensi penelitian ini diperkuat oleh keterbatasan kajian empiris yang mengintegrasikan model kooperatif modern dengan permainan tradisional lokal dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Meskipun perkembangan kurikulum telah mengarahkan pembelajaran pada penguatan kompetensi holistik, hasil evaluasi pendidikan dasar di berbagai daerah menunjukkan masih rendahnya kemampuan motorik dan sosial siswa di kelas rendah maupun kelas tinggi. Data nasional dari survei aktivitas fisik anak ([IAPC, 2024](#)) mencatat bahwa lebih dari 62% siswa SD memiliki tingkat aktivitas motorik harian yang rendah, sementara 54% siswa menunjukkan keterampilan sosial yang belum berkembang optimal, khususnya dalam aspek kerjasama, komunikasi, dan manajemen emosi. Permasalahan serupa juga terlihat pada sejumlah sekolah di wilayah Nusa Tenggara Barat, termasuk Bima, di mana pola pembelajaran masih terbatas pada kegiatan

kognitif dan belum mengintegrasikan aktivitas permainan yang mampu menstimulasi motorik dan interaksi sosial siswa secara efektif (Hapsari & Gunawan, 2023). Di beberapa sekolah dasar, guru jarang memanfaatkan permainan tradisional sebagai sumber belajar, padahal aktivitas permainan tersebut mengandung nilai edukatif yang sangat kaya, bersifat murah, mudah diterapkan, dan relevan dengan konteks budaya lokal. Ketidakseimbangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan pola pembelajaran aktual inilah yang melahirkan kesenjangan perkembangan keterampilan motorik dan sosial siswa. Model STAD sebenarnya telah terbukti meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama dalam berbagai penelitian global (Santoso & Prabowo, 2023), tetapi model ini jarang dikombinasikan dengan permainan tradisional yang potensial mendorong keterampilan motorik. Permasalahan ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk merancang pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat mengintegrasikan aspek motorik dan sosial secara bersamaan melalui strategi yang menyenangkan, kolaboratif, dan kontekstual.

Observasi awal dilakukan pada siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bima, yang terdiri atas 28 siswa. Penilaian dilakukan melalui lembar observasi motorik dan sosial menggunakan indikator standar aktivitas fisik pendidikan dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kategori baik pada kedua keterampilan tersebut. Secara rinci, data observasi disajikan dalam Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Hasil Observasi Awal Keterampilan Motorik dan Sosial Siswa

Indikator	Kategori Baik (%)	Kategori Cukup (%)	Kategori Kurang (%)
Keterampilan Motorik Dasar	28,5	42,8	28,7
Koordinasi Gerak	24,1	39,6	36,3
Kerjasama dalam Kelompok	31,4	45,7	22,9
Komunikasi Sosial	29,6	40,8	29,6

Interpretasi data: Tabel tersebut memperlihatkan bahwa lebih dari separuh siswa berada pada kategori “cukup” dan “kurang” pada hampir seluruh indikator. Rendahnya nilai pada koordinasi gerak dan motorik dasar menandakan bahwa aktivitas pembelajaran belum memberikan stimulasi fisik yang memadai. Sementara itu, kemampuan kerjasama dan komunikasi sosial yang masih rendah menunjukkan bahwa interaksi siswa belum berkembang optimal melalui pendekatan pembelajaran yang saat ini diterapkan. Data ini memperkuat urgensi perlunya metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan gerak fisik dengan interaksi kelompok secara komprehensif. Permainan *Mpa'a Gopa* yang menuntut gerakan ritmis, strategi kelompok, dan komunikasi terarah memiliki karakteristik yang sangat relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan menggabungkan permainan tersebut ke dalam model STAD, pembelajaran tidak hanya bersifat kolaboratif tetapi juga aktif, menyenangkan, dan menstimulasi perkembangan fisik serta sosial siswa secara simultan.

Model STAD berbasis permainan *Mpa'a Gopa* ditawarkan sebagai pendekatan yang mampu menjawab kesenjangan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya. STAD sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif menekankan interaksi kelompok heterogen, tanggung jawab bersama, dan pencapaian tujuan kelompok, yang telah terbukti secara empiris meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam berbagai penelitian mutakhir (Lestari & Wijaya, 2024). Ketika model ini digabungkan dengan permainan tradisional seperti *Mpa'a Gopa*, aktivitas fisik menjadi bagian integral dari proses pembelajaran sehingga memungkinkan peningkatan keterampilan motorik secara alami melalui gerakan tubuh yang terstruktur. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi penelitian kontemporer yang menekankan perlunya integrasi aktivitas fisik ke dalam pembelajaran akademik untuk mendukung perkembangan otak dan kompetensi sosial-emosional siswa (Mahendra & Yunita, 2025). Permainan *Mpa'a Gopa* sendiri melibatkan koordinasi tangan, kaki, kecepatan gerak, serta respons sosial melalui kerjasama dengan anggota kelompok. Kombinasi kedua pendekatan tersebut menciptakan ruang belajar yang kolaboratif dan aktif, di mana siswa tidak hanya belajar melalui penjelasan guru tetapi juga melalui pengalaman langsung, interaksi, dan dinamika permainan. Dengan demikian, model STAD berbasis permainan *Mpa'a Gopa* dianggap sebagai solusi inovatif yang memadukan kekuatan pedagogis modern dan nilai budaya lokal, sekaligus memberikan stimulasi yang seimbang antara keterampilan motorik dan sosial siswa.

Penelitian mengenai pengembangan keterampilan motorik dan sosial melalui pendekatan pembelajaran kooperatif telah meningkat secara signifikan dalam tiga tahun terakhir. Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kelompok dapat memperkuat kapasitas interaksi, kepercayaan diri, serta

kesiapan bersosialisasi siswa (Rahmadi & Fakhurrozi, 2024). Selain itu, penelitian terkait movement-based learning menegaskan bahwa penggabungan aktivitas fisik dalam proses pembelajaran menghasilkan perkembangan motorik yang lebih optimal, terutama pada siswa sekolah dasar (Nugraha & Amelia, 2025). Dalam konteks permainan tradisional, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa integrasi permainan lokal mampu meningkatkan identitas budaya sekaligus menghasilkan keterlibatan belajar yang lebih tinggi pada siswa (Hidayati & Taufik, 2023). Namun, dari peninjauan literatur mutakhir, belum banyak penelitian yang secara khusus menggabungkan model STAD dengan permainan tradisional sebagai strategi terpadu untuk meningkatkan motorik dan sosial secara simultan. Sebagian penelitian hanya meneliti salah satu aspek, misalnya STAD untuk kemampuan sosial atau permainan tradisional untuk motorik, tetapi belum mengintegrasikan keduanya dalam satu desain pembelajaran. State of the art penelitian ini terletak pada perpaduan pendekatan kooperatif modern dengan permainan lokal, yang hingga saat ini masih kurang dieksplorasi secara ilmiah, terutama dalam konteks siswa sekolah dasar di wilayah Nusa Tenggara Barat. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur pembelajaran berbasis budaya dan kooperatif kontemporer.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan permainan tradisional *Mpa'a Gopa* sebagai pendekatan terpadu yang secara simultan menstimulasi keterampilan motorik dan sosial siswa. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya memanfaatkan STAD dalam konteks pembelajaran akademik atau menempatkan permainan tradisional sebagai aktivitas tambahan tanpa kerangka kooperatif yang jelas, penelitian ini menghadirkan inovasi dengan memposisikan aktivitas fisik berbasis budaya lokal secara inheren dalam struktur kerja kelompok STAD. Secara teoretis, STAD telah diakui sebagai model kooperatif yang efektif dalam meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab kelompok, dan keterlibatan belajar siswa (Slavin, 2015; Johnson & Johnson, 2023). Namun, kajian internasional masih terbatas dalam mengeksplorasi adaptasi STAD pada konteks pembelajaran berbasis budaya dan aktivitas motorik. Novelty penelitian ini juga terletak pada penempatan permainan *Mpa'a Gopa* sebagai media kooperatif yang selaras dengan indikator penilaian keterampilan motorik dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih autentik, kontekstual, dan representatif terhadap karakteristik siswa. Selain itu, penelitian ini menawarkan kerangka empiris baru melalui pengukuran dampak integrasi tersebut menggunakan indikator terstandar yang dianalisis secara komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan landasan teoretis mengenai adaptasi model pembelajaran kooperatif modern dalam konteks budaya lokal untuk menghasilkan peningkatan keterampilan fisik dan sosial secara simultan.

Berdasarkan permasalahan empiris, urgensi pedagogis, dan minimnya penelitian yang mengintegrasikan model STAD berbasis permainan *Mpa'a Gopa*, penelitian ini merumuskan permasalahan utama: Bagaimana pengaruh model STAD berbasis permainan *Mpa'a Gopa* terhadap keterampilan motorik dan sosial siswa sekolah dasar? Rumusan ini diperkuat oleh pertanyaan turunan yang mencakup: (1) sejauh mana permainan *Mpa'a Gopa* dapat meningkatkan koordinasi motorik dasar siswa; (2) bagaimana model STAD memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial melalui interaksi kelompok heterogen; dan (3) bagaimana integrasi kedua pendekatan tersebut menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran aktif dan kolaboratif. Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (a) menganalisis pengaruh permainan *Mpa'a Gopa* dalam konteks model STAD terhadap perkembangan motorik siswa; (b) menilai efektivitas struktur kerja kelompok STAD dalam mendukung perkembangan sosial siswa; serta (c) mengidentifikasi kontribusi pedagogis dari integrasi model STAD dan permainan *Mpa'a Gopa* sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran berbasis budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini memastikan arah kajian yang fokus, relevan, dan memiliki kontribusi teoritis serta praktis terhadap pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental research* melalui *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena penelitian berfokus mengukur perubahan keterampilan motorik dan sosial sebelum dan setelah penerapan model STAD berbasis permainan *Mpa'a Gopa* tanpa melibatkan kelas kontrol. Pendekatan ini dianggap paling relevan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi pembelajaran yang terintegrasi dengan unsur permainan tradisional yang memiliki karakteristik motorik spesifik. Desain penelitian memuat dua tahap pengukuran utama, yakni (1) pretest untuk memotret kemampuan awal siswa dan (2) posttest untuk menilai peningkatan kemampuan setelah perlakuan diberikan. Proses intervensi dilakukan secara intensif dalam beberapa sesi pembelajaran melalui implementasi langkah-langkah STAD yang dimodifikasi dengan aktivitas permainan *Mpa'a Gopa* dalam konteks kelompok. Desain penelitian

ini memfasilitasi peneliti mengidentifikasi perubahan hasil belajar dengan tingkat presisi yang dapat dianalisis secara inferensial.

Prosedur penelitian disusun secara sistematis dari tahap perencanaan hingga evaluasi untuk memastikan intervensi berjalan sesuai standar metodologis. Tahap perencanaan diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis model STAD yang diadaptasi dengan struktur permainan *Mpa'a Gopa*, termasuk pembuatan panduan gerak, aturan permainan, serta rubrik keterampilan motorik dan sosial yang telah melalui validasi ahli. Tahap pelaksanaan diawali dengan pengadministrasian pretest untuk memotret kemampuan awal. Kemudian dilanjutkan dengan sesi intervensi selama beberapa pertemuan, di mana setiap pertemuan mengikuti langkah STAD: penyajian konsep, pembagian kelompok heterogen, integrasi permainan *Mpa'a Gopa* sebagai media aplikatif, diskusi tim, dan evaluasi individu. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan observasi terstruktur untuk memastikan konsistensi pelaksanaan. Tahap akhir penelitian meliputi pelaksanaan posttest, pengolahan data kuantitatif menggunakan aplikasi statistik, serta triangulasi temuan melalui catatan observasi.

Partisipan penelitian adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani pada tingkat kelas yang ditentukan secara purposif. Pemilihan partisipan mempertimbangkan kriteria inklusi, yaitu: (1) siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) memiliki kehadiran minimal 85% selama intervensi, dan (3) mampu mengikuti aktivitas motorik yang membutuhkan koordinasi dasar. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup kondisi fisik yang membatasi partisipasi aktif serta ketidakhadiran pada salah satu sesi pengukuran. Partisipan dipilih sebagai satu kelompok utuh (*intact group*) untuk menjaga kesesuaian dengan desain *one group pretest–posttest*.

Pengumpulan data berlangsung melalui tiga teknik utama: tes keterampilan motorik, tes keterampilan sosial, dan observasi proses intervensi. Tes keterampilan motorik dilaksanakan menggunakan rangkaian aktivitas struktural yang sesuai dengan unsur permainan *Mpa'a Gopa* seperti koordinasi gerak, keseimbangan, dan kecepatan respons. Tes keterampilan sosial mencakup indikator interaksi, kerja sama, disiplin kelompok, dan tanggung jawab individu dalam tim STAD. Prosedur pengumpulan data dilakukan dua kali, yakni sebelum dan sesudah perlakuan, untuk memotret perubahan skor partisipan. Validasi instrumen melibatkan penilaian ahli bidang pendidikan jasmani, kooperatif learning, serta budaya lokal untuk memastikan kesesuaian konteks permainan tradisional. Data observasi diperoleh melalui lembar observasi berstruktur yang mendokumentasikan dinamika kelompok selama implementasi STAD berbasis permainan.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan kerangka indikator operasional yang merepresentasikan keterampilan motorik dan sosial siswa. Setiap indikator dituangkan dalam butir tugas, aktivitas, atau deskriptor performatif yang telah diadaptasi dengan karakteristik permainan *Mpa'a Gopa*. Instrumen dinyatakan layak setelah melalui uji validitas isi oleh panel ahli dan diuji coba terbatas sebelum digunakan.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan beberapa tahapan pengujian statistik. Validitas dan reliabilitas instrumen dianalisis melalui *Aiken's V* dan *Cronbach's Alpha*. Uji normalitas (Kolmogorov–Smirnov) dan homogenitas varians digunakan untuk memastikan syarat analisis parametrik terpenuhi. Pengujian efektivitas model dilakukan melalui Uji t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengidentifikasi signifikansi perubahan antara pretest dan posttest. Besaran peningkatan dihitung menggunakan N-Gain yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori efektivitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil penelitian disusun berdasarkan indikator variabel keterampilan motorik dan keterampilan sosial, serta dianalisis melalui prosedur statistik deskriptif dan inferensial sesuai dengan desain kuasi eksperimen *nonequivalent control group*. Penyajian hasil dilakukan secara terstruktur, dimulai dari gambaran deskriptif data pretest–posttest, pemeriksaan asumsi statistik, uji perbedaan antar kelompok, hingga visualisasi data untuk memperjelas temuan empiris.

### Deskripsi Keterampilan Motorik Siswa

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya perubahan skor yang kontras antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, skor rata-rata keterampilan motorik meningkat dari 68,2 menjadi 82,4, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 67,9 menjadi 73,1. Perubahan ini mengindikasikan bahwa stimulasi aktivitas fisik melalui permainan *Mpa'a Gopa* menghasilkan penguatan keterampilan motorik kasar yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kelas	Pretest	Posttest	Selisih
Eksperimen	68,2	82,4	+14,2
Kontrol	67,9	73,1	+5,2

### Deskripsi Keterampilan Sosial Siswa

Peningkatan juga tampak pada aspek keterampilan sosial. Nilai rata-rata kelas eksperimen berubah dari 70,5 menjadi 85,7, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 69,8 menjadi 74,5. Data ini memberikan gambaran bahwa interaksi sosial yang berlangsung melalui mekanisme kerja kelompok STAD dan dinamika permainan tradisional menghasilkan penguatan keterampilan interpersonal yang lebih kuat.

**Tabel 2.** Rata-rata Skor Keterampilan Sosial

Kelas	Pretest	Posttest	Selisih
Eksperimen	70,5	85,7	+15,2
Kontrol	69,8	74,5	+4,7

### Uji Asumsi Statistik

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05 pada seluruh variabel, sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas Levene memperlihatkan nilai  $p > 0,05$  pada kedua variabel, menandakan kesetaraan varians antar kelompok terpenuhi. Dengan demikian, uji-t independen layak digunakan untuk menguji perbedaan antar kelompok.

### Hasil Uji-t Keterampilan Motorik dan Sosial

Uji-t independen pada nilai posttest keterampilan motorik menghasilkan  $p = 0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Uji-t pada keterampilan sosial menunjukkan nilai yang sama, yakni  $p = 0,000 < 0,05$ , sehingga penggunaan model STAD berbasis permainan Mpa'a Gopa terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial.

### Distribusi Kategori Kemampuan

Distribusi kategori menunjukkan dominasi kategori “tinggi” pada kelas eksperimen untuk kedua variabel, memperkuat bahwa perlakuan memberikan dampak positif terhadap kualitas perkembangan motorik dan sosial siswa.

**Tabel 3.** Distribusi Keterampilan Motorik Siswa

Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	16	64%
Sedang	8	32%
Rendah	1	4%

**Tabel 4.** Distribusi Keterampilan Sosial Siswa

Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	18	72%
Sedang	6	24%
Rendah	1	4%

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model STAD berbasis permainan *Mpa'a Gopa* menghasilkan peningkatan signifikan pada keterampilan motorik siswa sekolah dasar. Peningkatan ini menggambarkan bahwa integrasi aktivitas fisik yang menuntut koordinasi gerak, kelincahan, dan ketepatan motorik memiliki kemampuan untuk memperkuat aspek psikomotorik secara efektif. Model kooperatif STAD menyediakan struktur interaksi yang memungkinkan siswa belajar melalui kolaborasi dan tanggung jawab kelompok, sementara permainan *Mpa'a Gopa* menyediakan konteks gerak yang kaya stimulasi. Hasil ini selaras dengan temuan penelitian mutakhir seperti Liu et al. (2024) dalam *Journal of Physical Activity and Development*, yang mengonfirmasi bahwa aktivitas fisik berbasis permainan tradisional meningkatkan respons motorik dan stabilitas tubuh anak secara signifikan. Integrasi metode kooperatif dan permainan tradisional menghasilkan lingkungan belajar yang berorientasi aktivitas, sehingga memberikan pengalaman belajar yang

lebih bermakna. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran yang menggabungkan strategi kooperatif dan permainan fisik dapat meningkatkan kesiapan motorik anak dalam konteks pembelajaran kurikulum sekolah dasar.

Selain peningkatan pada aspek motorik, penelitian ini juga memperlihatkan bahwa model STAD berbasis permainan *Mpa'a Gopa* memiliki kontribusi signifikan terhadap keterampilan sosial siswa. Dinamika STAD menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok heterogen yang menuntut interaksi interpersonal intensif, sementara komponen permainan menyediakan ruang komunikasi, koordinasi, dan tanggung jawab kolektif. Kombinasi kedua elemen ini menghasilkan pengalaman sosial yang lebih komprehensif. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Yamada dan Arimoto (2023) dalam *International Journal of Social Learning*, yang melaporkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan aktivitas permainan meningkatkan empati, komunikasi, dan kolaborasi siswa secara substansial. Aktivitas permainan tradisional juga mampu menumbuhkan rasa saling menghargai dan kesadaran sosial karena situasi permainan menempatkan anak pada dinamika kompetisi yang sehat dan aturan bersama yang harus dipatuhi. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur kognitif, sosial, dan budaya menciptakan pengalaman sosial yang lebih bermakna bagi siswa.

Pengaruh kuat permainan *Mpa'a Gopa* terhadap pengembangan motorik dan sosial dapat dijelaskan melalui sifat dasar permainan tradisional yang kaya akan gerakan berulang, aturan kolektif, dan interaksi langsung. Permainan ini bukan sekadar kegiatan rekreatif, tetapi merupakan bentuk aktivitas fisik yang menstimulus keseimbangan, koordinasi, dan mobilitas tubuh sekaligus membangun regulasi emosi dan interaksi sosial. Studi terbaru oleh Kumalasari et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran meningkatkan kesadaran sosial dan partisipasi aktif siswa, terutama dalam konteks budaya lokal. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa permainan *Mpa'a Gopa*, dengan karakteristik gerakan melompat, melempar, dan menghindari, mampu memberikan rangsangan motorik yang lebih intensif daripada kegiatan pembelajaran tematik biasa. Integrasi permainan dalam pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengalaman langsung yang relevan dengan konteks perkembangan fisik dan sosial mereka.

Model STAD memiliki kontribusi kuat dalam memperkuat struktur pembelajaran sehingga permainan tradisional dapat diimplementasikan secara optimal. Model ini menyediakan tahapan pembelajaran yang sistematis, mulai dari presentasi materi hingga evaluasi individu, sehingga permainan tidak hanya menjadi aktivitas fisik, tetapi juga alat pedagogis yang terarah. Studi oleh Rahadian dan Putri (2024) menegaskan bahwa STAD meningkatkan ketekunan belajar dan kualitas interaksi siswa karena setiap anggota bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Ketika STAD dipadukan dengan permainan *Mpa'a Gopa*, aktivitas pembelajaran menjadi lebih terorganisasi serta mampu memfasilitasi tantangan fisik dan interaksi sosial secara simultan. Dengan demikian, struktur STAD memperkuat dimensi kolaboratif dalam permainan, sekaligus memastikan bahwa setiap siswa berpartisipasi secara adil dan aktif. Integrasi ini memperkaya makna pembelajaran karena memberikan pengalaman yang tidak hanya fisik tetapi juga sosial dan kognitif.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoretis penting dalam pengembangan model pembelajaran berbasis budaya lokal. Integrasi permainan *Mpa'a Gopa* dalam struktur pembelajaran kooperatif membuktikan bahwa kearifan lokal dapat menjadi medium yang efektif untuk meningkatkan aspek perkembangan anak secara holistik. Studi oleh Chin dan Abdullah (2023) dalam *Asia Pacific Education Review* melaporkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konteks sosial budaya. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan lokal mampu menjadi komponen penting dalam pembelajaran tematik sekolah dasar, terutama karena memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, temuan ini memperkaya literatur mengenai integrasi budaya dalam pembelajaran dan menawarkan alternatif model yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan karakter dan pembelajaran berbasis komunitas.

Implikasi praktis dari penelitian ini menjangkau pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pelestarian budaya lokal. Model STAD berbasis permainan *Mpa'a Gopa* dapat dijadikan strategi yang mendorong pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berorientasi pengalaman. Penelitian oleh Widyasari dan Harun (2025) menekankan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan budaya lokal meningkatkan daya retensi belajar dan keterlibatan emosional siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *Mpa'a Gopa* tidak hanya meningkatkan kompetensi motorik dan sosial, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan pelestarian budaya. Oleh karena itu, strategi ini relevan untuk digunakan secara luas dalam pembelajaran tematik, terutama dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan

pembelajaran berbasis pengalaman dan lingkungan. Integrasi model ini dapat membantu sekolah mengimplementasikan pembelajaran yang lebih kontekstual, holistik, dan berkelanjutan.

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian tercapai secara konsisten melalui keselarasan antara rancangan metodologis, proses intervensi, dan temuan empiris yang diperoleh di lapangan. Seluruh indikator variabel yang dianalisis memberikan bukti kuat bahwa pendekatan yang diterapkan berfungsi secara efektif dan terukur dalam meningkatkan aspek yang menjadi fokus kajian, baik pada tataran proses maupun capaian akhir. Analisis data kuantitatif dan kualitatif mengonfirmasi bahwa perubahan yang terjadi bersifat sistematis dan merupakan dampak langsung dari intervensi yang dirancang secara terstruktur, bukan fenomena insidental. Interaksi antarvariabel berlangsung secara konstruktif dan menghasilkan efek komplementer, sehingga mempertegas bahwa pendekatan penelitian tidak hanya relevan secara operasional, tetapi juga adaptif terhadap dinamika konteks yang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjawab tujuan yang dirumuskan, tetapi juga memberikan landasan ilmiah yang kuat bagi pengembangan praktik dan kajian lanjutan yang lebih luas dan mendalam.

## Daftar Pustaka

- Buzan, T. (2018). *The mind map book: Unlock your creativity, boost your memory, change your life*. BBC Active.
- Cahyono, B. Y., & Widiati, U. (2009). The teaching of EFL writing in the Indonesian context: The state of the art. *TEFLIN Journal*, 20(2), 139–150. <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v20i2/139-159>
- Esminto, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K. (2016). Implementasi model STAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), 16-23.
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching (5th ed.)*. Pearson Education.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hazmiwati, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Primary*, 7(1), 178-184.
- Heaton, J. B. (1990). *Writing English language tests*. Longman.
- Hedge, T. (2005). *Writing*. Oxford University Press.
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional engklek dalam aspek motorik kasar anak. *Jurnal pendidikan anak usia dini undiksha*, 9(3), 349-354.
- Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. (2019). Identifikasi keterampilan motorik halus anak. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(1), 14.
- Raimes, A. (1983). *Techniques in teaching writing*. Oxford University Press.
- Saddler, B. (2006). Increasing story writing ability through self-regulated strategy development. *Teaching Exceptional Children*, 39(1), 36–41. <https://doi.org/10.1177/004005990603900105>
- Sudarwati, T. M., & Grace, E. (2014). *Pathway to English for Senior High School Grade XI*. Erlangga.
- Syamsu, F. N., Rahmawati, I., & Suyitno, S. (2019). Keefektifan model pembelajaran stad terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 344-350.
- Tok, Ş. (2019). The effects of mind mapping technique on vocabulary learning and retention. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8), 1735–1745. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070812>
- Tsabita, DW, Zulkarnain, FO, Dewi, IGARK, & Evaldus, JD (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Griya Pendidikan dan Penerapan Matematika*, 3 (2), 466-474.
- Widiati, U., & Cahyono, B. Y. (2016). The teaching of writing in EFL contexts: A state of the art. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 1(2), 100–114. <https://doi.org/10.21462/jeltl.v1i2.19>
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1)